

## Sección 6: Documentación con R Markdown

Kelly M

11/5/2020

### INTRODUCCIÓN

**R Markdown:** Es un tipo de fichero en el cual podemos intercalar texto, código y fórmulas matemáticas.

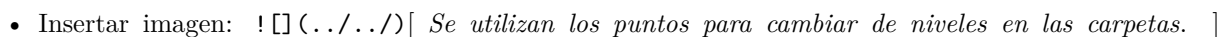
*Recursos:*

- RMarkdown Cheat Sheet
- Markdown Quick Reference. A esta web también se puede acceder directamente de RStudio desde la pestaña “Help>Markdown Quick Reference”
- Data Science Cheat Sheet
- Otra web DS CS

### Cómo escribir

Función	Código	Resultado
Intros	2 intros	
Espacios	a \$ \ \ \$ b	a   b
Cursiva	<i>*texto*</i> / <i>_texto_</i>	<i>texto</i> / <i>texto</i>
Negrita	<b>**texto**</b> / <b>__texto__</b>	<b>texto</b> / <b>texto</b>
Superíndices	x^2^	x <sup>2</sup>
Tachar	~~texto~~	<del>texto</del>
Añadir enlaces	[Nombre] (Enlace web)	EllyMurillo
Guión corto	-- texto	– texto
Guión largo	--- texto	— texto
Puntos suspensivos/ elipsis	...	...
Ecuaciones en línea	$S=\pi\cdot r^2$	$S = \pi \cdot r^2$

Para los siguientes ejemplos es más cómodo representarlos fuera de la tabla: (*Ejemplo Lista no ordenada*)

- Insertar imagen:  [ *Se utilizan los puntos para cambiar de niveles en las carpetas.* ]

## EJERCICIOS SECCIÓN 5

1. Escribe una secuencia de instrucciones que permitan leer un número real por pantalla y que muestre si el número es positivo o no.
2. Escribe una secuencia de instrucciones que permitan leer un número real por pantalla y que muestre si el número está en el rango entre -5 y 5.
3. Escribe una secuencia de instrucciones que permitan leer las coordenadas de un punto  $(x, y)$  e indique en cuál de los cuatro cuadrantes se encuentra dicho punto.
4. Escribe una secuencia de instrucciones que permitan leer dos números enteros y muestre el cociente de la división entera y el resto.
5. Escribe una secuencia de instrucciones que permitan leer un número entero es cuadrado perfecto o no (piensa la mejor forma de hacerlo con lo que has aprendido hasta ahora).
6. Escribe una expresión que permita determinar si un número entero positivo puede corresponder a un año bisiesto o no. Se consideran años bisiestos aquellos cuyo número es divisible por cuatro excepto los años que son múltiplos de 100, a no ser que lo sean de 400 (por ejemplo el año 2000 fue bisiesto pero el 2100 no lo será).
7. Busca la imagen de un tablero de ajedrez en Google y fíjate en la nomenclatura de las casillas. Escribe una expresión lea una letra y un número de teclado correspondiente a una casilla de un tablero de ajedrez y nos indique si esta casilla es negra o blanca.

- Dividir el contenido: \*\*\*

---

- Cita en bloque (1 tabulación): > Te quiero!

Te quiero!

- Listas no ordenadas: se tabula y se utiliza el \* para la primera lista, si hay otra lista dentro de la lista se tabula dos veces y se utiliza el signo +.
- Listas ordenadas: se utiliza el mismo método utilizado en las listas no ordenadas (tabulaciones). Ojo, si la lista es larga y no se sigue la enumeración, el número se sustituye por "1" y la lista seguirá por el número que le corresponde.

1. Alex
  - 1.1. Diana
  - 1.2. Candy
2. Fernando
  - Xavi

– Dani

3. Kelly

4. Kevin

- Tablas: Se utiliza la barra vertical (|) para separar las columnas y los guiones “-” para separar las filas. Ojo: Lo más cómodo es separa sólo la primera fila. Nota: hay librerías para hacer tablas interactivas. Librería “kable”.

```
‘ ...           | ...           | ... ‘
‘ -----|-----|----- ‘
‘ ...           | ...           | ... ‘
‘ -----|-----|----- ‘
‘ ...           | ...           | ... ‘
```

x	y	z
3	4	2
6	5	2

Espacios en blanco

## FÓRMULAS MATEMÁTICAS

Símbolos

Básicos

Relaciones

Operadores

Delimitadores

Letras griegas

Acentos matemáticos

Acentos expansibles

Flechas

Funciones

**Otros**

**Tipos de letras   Observaciones:**

**Otros ejemplos:**

**Matrices**

**Sistemas de ecuaciones**

## **CHUNKS DE R**

Los chunks son bloques de código que al compilar el fichero R Markdown tienen diferentes comportamientos según los parámetros establecidos.

**Parámetros**

**Los chunks en modo línea**